

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



TONICTM Trouble



Ed, een onhandige buitenaardswezen, heeft per ongeluk een blik met giftig materiaal op de aarde laten vallen. Nu is het aan jou om hem te helpen. Help Ed op zijn avonturen, met het oplossen van te gekke puzzles, het verkrijgen van nieuwe en unieke krachten en het verslaan van meer dan 50 vreselijke vijanden.

Als je goed genoeg bent zul je leren vliegen, een pogo stick leren gebruiken (en niet alleen voor springen...) en zelfs jezelf veranderen in Super Ed!

Ontdek deze fantastische, grappige en 'action-packed' 3D avonturen-spel op PC CD-ROM in oktober 1999



RAYMAN.2

THE GREAT ESCAPE™





SAMENVATTING

Het Verhaal	3
IRayman 2 installeren	4
- Systeemeisen	4
- Installeren/de-installeren	4
- Het spel starten en verlaten	6
Het spel starten	7
- Door de menu's navigeren	7
- Je taal selecteren	7
- Hoofdmenu	7
- Opties-meu	7
Het laden/opslaan van spellen	9
Het speelscherm	10
Spelbesturing	11
Rayman besturen	12
Krachten	14
Rayman	15
Rayman's vrienden	16
Rayman's vijanden	18
Voorwerpen	19
Magische voorwerpen	20
Crédits	22



P

Paniek in de Kamer van de Teensies en de Feeënraad: buitenaardse Robo-Piraten zijn gearriveerd en zijn vastbesloten de hele wereld te veroveren en iedereen tot slaaf te maken.

De tijd om te vechten is aangebroken. Vrijwilligers vormen kleine verzetsgroepen die de strijd aan gaan met de kwaadaardige indringers.

Rayman en zijn vriend Globox weten door te dringen tot de rand van het Grote Bos, waar zich het grootste aantal piraten bevindt.

Rayman springt van een tak en activeert zijn helikopter om zacht te kunnen landen in het midden van het struikgewas.

"De Piraten komen recht op ons af!", schreeuwt Rayman naar zijn vriend. "Pas op!" Plotseling begint de grond te beven... Verschillende bomen vallen om en zo ontstaat een doorgang voor het leger robots.

De Strijd begint! Rayman stort zich in de actie en schiet de metalen monsters de lucht in met zijn krachtige energieballen. Een tijdje later probeert de van angst trillende Globox wanhopig de metalen harnassen van de robots te laten roesten, door kleine regenbuien boven hun hoofden te creëren. Een van de robots begint enorm te kraken en stort tegen de grond.

"Goed gedaan Globox!" gilt Rayman met een glimlach.

Globox probeert antwoord te geven, maar Rayman hoort het niet. Hij ziet plots het gespannen gezicht van Ly voor zich.

"Rayman..." begint Ly met vermoeide stem. "De piraten hebben het hart van de wereld gebroken. De energie is verspreid. Met uitzondering van Clark zijn al onze dappere strijders gevangen genomen..."

Rayman is geschokt door dit verschrikkelijke nieuws en laat zich verrassen door een gigantische robot die hem tussen zijn krachtige grijpparmen bijna fijn knijpt. Hij probeert een nieuwe energiebal te creëren in de palm van zijn hand, maar dat lukt niet. Met de vernietiging van het Oerhart zijn ook al zijn krachten weggevoeld...

Wanhopig schreeuwt hij naar zijn vriend...

"Ze hebben me, Globox! Red jezelf!"

"Maar... maar... en jij dan?!"

"Er is geen tijd om het uit te leggen! Ga op zoek naar Ly, zij vertelt je wel wat je moet doen!"

Na een kleine aarzeling duikt Globox tussen de benen van de robots door en springt in het hoge gras.

Een duivelse lach weerklinkt. Rayman draait zich om en ziet Razorbeard, de leider van de Piraten.

"Ik heb je te pakken, Rayman! Weldra zul jij mijn trouwste slaaf zijn...!"

Rayman probeert zichzelf te bevrijden, maar kan niet ontsnappen uit de steeds sterker wordende ijzeren greep van de robot. Hij werpt een donkere blik naar Admiraal Razorbeard en schreeuwt tartend:

"Het is nog niet voorbij, piraat! Ik zal een manier vinden om te ontsnappen en dan zul je wensen dat je nooit geboren was!"



RAYMAN 2 INSTALLEREN

> Systeemeisen

Minimale systeemeisen:

Pentium® 133 (of beter), Windows™ 95 en 98

32 MB RAM

4X speed CD-ROM

Sound Blaster compatible

3D-acceleratiekaart vereist: Voodoo 1 (3Dfx) of beter

Aanbevolen systeemeisen:

Pentium® MMX 200 of beter, Windows™ 95 en 98

64 MB RAM

8X speed CD-ROM

Sound Blaster compatible

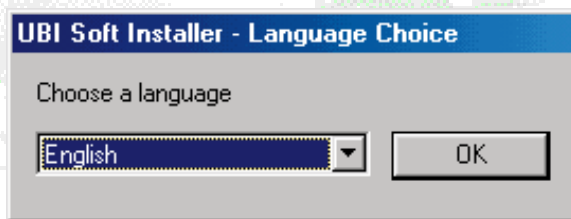
3D-acceleratiekaart vereist: Voodoo 1 (3Dfx) of beter

> Installeren/de-installeren

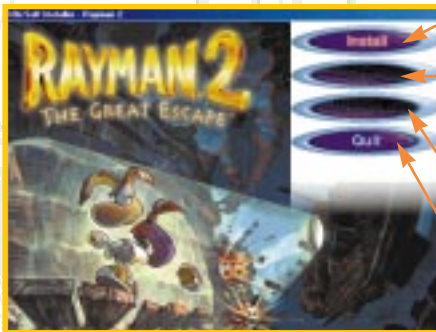
Rayman 2 installeren

Doe de Rayman 2 cd-rom in de cd-romspeler van je computer.

1- Kies een taal uit het menu.



2- Het volgende menu verschijnt op het scherm.



Deze optie start de installatie op je harde schijf.

Met deze optie start je het spel en krijg je toegang tot het hoofdmenu. Je moet het spel wel geïnstalleerd hebben.

Als het spel al geïnstalleerd is, kun je met deze optie het spel van je harde schijf verwijderen.

Deze optie brengt je terug naar Windows 95 of 98.

NB: Install en Exit zijn alleen te gebruiken als je het spel voor de eerste keer installeert.

3- Kies een installatietype.

Kies het type installatie. Het type dat je moet kiezen is afhankelijk van je 3D-kaart.

Rayman 2 is geoptimaliseerd voor twee soorten 3D-kaarten.

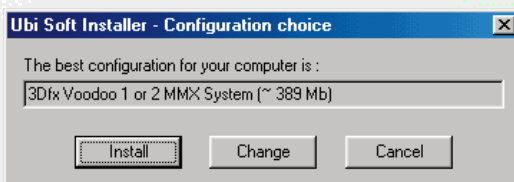
- 3Dfx-kaarten (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, etc) met Glide drivers (stuurprogramma's)
- Andere kaarten die ondersteund worden door DirectX 6.0

N.B.: een lijst van videokaarten die getest zijn met Rayman 2 vind je in de readme.txt. Dit bestand staat op de spel cd-rom.

Het installatieprogramma zal een suggestie doen, afhankelijk van de aangetroffen software- en hardwarecomponenten in het systeem.

Mogelijke installatietypen:

- 3Dfx met MMX – volledige installatie
- 3Dfx met MMX – minimale installatie
- DirectX 6.1 met MMX – volledige installatie
- DirectX 6.1 met MMX – minimale installatie





- als je kaart 3Dfx-technologie (Voodoo 1, 2 of 3) ondersteunt, kies dan de 3Dfx-versie.
 - als je geen 3Dfx-kaart hebt, kies dan de DirectX 6.0-versie.
- Controleer in beide gevallen de specifieke eigenschappen van je videokaart.

Als het installatieprogramma oude drivers ontdekt, zal het programma adviseren de nieuwe versie te installeren.

Dit zijn de enige versies waarmee je Rayman 2 kunt spelen.

Voordat het installatieprogramma de nieuwe drivers installeert, zal het om een bevestiging vragen.

4. Locatie spel

Kies de plaats waar je Rayman 2 wilt installeren. De standaard map hiervoor is: "c:\UbiSoft\Rayman2\".

5. Snelkoppeling

Kies de programmagroep waar de snelkoppeling van Rayman 2 moet komen. Standaard is dit: "Ubi Soft Games".

Rayman 2 de-installeren

Er zijn twee manieren om het spel van de harde schijf te verwijderen.

1. Selecteer in Windows via Start/Programma's/Ubi Soft Games/Rayman 2, "2 Uninstall Rayman 2".
2. Doe de Rayman 2 cd-rom in de speler, start het spel en kies in het installatiemenu de optie "Uninstall" .

› Het spel starten en verlaten

- Als het spel eenmaal geïnstalleerd is, kun je het starten vanuit het Windows Start-menu.

Het standaardpad is Start/Programma's/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 To Play Rayman 2.

De cd-rom moet zich in de cd-romspeler bevinden om het spel te kunnen starten.

Als het spel eenmaal is begonnen, kun je direct naar het hoofd-spelmenu gaan (zie het Menu-gedeelte).

Het spel verlaten

- Druk op "Escape" en vervolgens op "Exit" in het menu. Er zal om bevestiging gevraagd worden. Zorg ervoor dat je je spel hebt opgeslagen in de 'Hall of Doors' (zie het gedeelte "Spellen laden/opslaan").



HET SPEL STARTEN

› Door de menu's navigeren

Gebruik de pijltoetsen op het toetsenbord om binnen de Rayman 2-menu's te bewegen. Eerder geselecteerde keuzes staan in het rood weergegeven. Als je een andere keuze wilt maken verschijnt deze in het geel. Druk op ENTER om jouw keuze in te schakelen. Om terug te keren, druk je op BACKSPACE. Druk op ESCAPE om vanuit het spel naar het menu te gaan.

› Je taal selecteren

Gebruik de pijltoetsen om de taal te kiezen die je wilt gebruiken en bevestig je keuze met ENTER. Je kunt de taal op elk moment in het spel wijzigen via "Language" in het Options-menu.



› Hoofdmenu

Klik op "New Game" om een nieuwe spelsessie te beginnen.

Je kunt "Load" en "Delete" alleen selecteren als een spelsessie eerder werd opgeslagen.

Klik op "Options" om in het Options-menu te komen.

Klik op "Rayman2 site" om naar Rayman's website te gaan.



› Opties-menu

Om in het Options-menu te komen terwijl je speelt, moet je op ESCAPE drukken en dan op "Options" klikken.

In dit menu kun je aanpassingen in het spel aanbrengen om de prestaties van het spel te optimaliseren.





Video-instellingen

- Klik op "Resolution" om de resolutie van het beeldscherm te wijzigen.
- Selecteer "Low" voor de laagste resolutie die jouw videokaart ondersteunt.
- Selecteer "High" voor de hoogste resolutie die jouw videokaart ondersteunt.
- Selecteer "Other" voor de lijst met alle resoluties die jouw videokaart ondersteunt.
- Selecteer "Save Resolution" om de gewenste resolutie op te slaan.
- Selecteer "Luminosity" om het spel lichter of donkerder te maken.



Geluidsinstellingen

- Klik op "Sound" om bij de volumeregelaars te komen.
- Klik op "Music" om met de pijltoetsen het geluidsniveau te reguleren.
- Klik op "Sound Effect" om met de pijltoetsen het geluidsniveau van de geluidseffecten te reguleren.



Besturingsknoppen

Deze optie brengt je naar het Controls-menu. Met dit menu kun je de joystick afstellen als deze niet goed functioneert.



HET LADEN OPSLAAN VAN SPELLEN

> Laden

Je kunt een spelsessie op elk gewenst moment opslaan. Om een eerder bewaarde spelsessie te starten, kun je altijd op ESCAPE drukken. Klik vervolgens op "Load" om een eerder opgeslagen spel te laden.

> De 'Hall of Doors' & opslaan

Om een spel op te kunnen slaan, moet Rayman zich in de 'Hall of Doors' bevinden.

Deze magische ruimte, die lange tijd geleden werd gebouwd door de Teensies, is de toegangspoort tot nieuwe werelden. Maar onthoud dat Rayman de 'Hall of Doors' alleen kan bereiken als hij een hele wereld doorkruist heeft.



Gebruik de pijltoetsen om van wereld te veranderen als je in de 'Hall of Doors' bent; je kunt de wereld binnengaan door op A te drukken. Elke keer als je de 'Hall of Doors' binnengaat, zal je worden gevraagd of je de spelsessie tot dusver wilt opslaan.

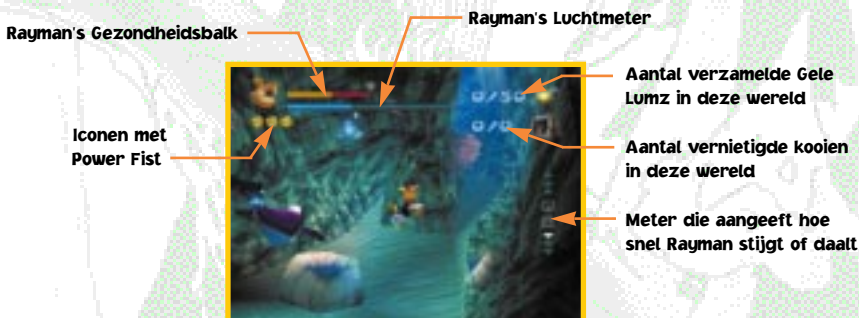
Als je op "yes" klikt, wordt de spelsessie automatisch opgeslagen in de map die in het begin van het spel gekozen is. Druk op ESCAPE en vervolgens op "Save" om een andere map te kiezen.

Om een opgeslagen spelsessie te verwijderen om ruimte vrij te maken, moet je in het menu op "Delete" klikken. Voordat er iets wordt verwijderd, zal je worden gevraagd om dat te bevestigen.

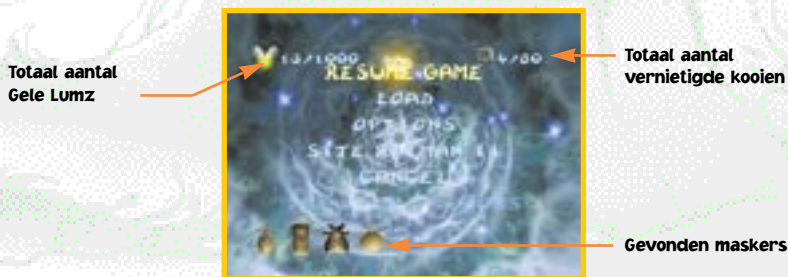


HET SPEELSCHERM

Tijdens zijn avonturen moet Rayman de kooien openbreken waarin zijn vrienden opgesloten zitten. Als hij dat doet, ontvangt hij de Power Fists. Met deze vuisten kan hij krachtige slagen uitdelen en de energieballen (de zogenaamde "Lumz") verzamelen. Maar boven alles moet hij de vier maskers te pakken zien te krijgen. Als hem dat lukt, kan hij Polokus, de geest van de wereld, bevrijden.



Terwijl je aan het spelen bent, kun je op elk moment op de J-knop drukken om de gezondheidsbalk van Rayman op te roepen. Als je dit doet, zul je ook zien hoeveel Gele Lumz je verzameld hebt en hoeveel kooien je hebt vernietigd.



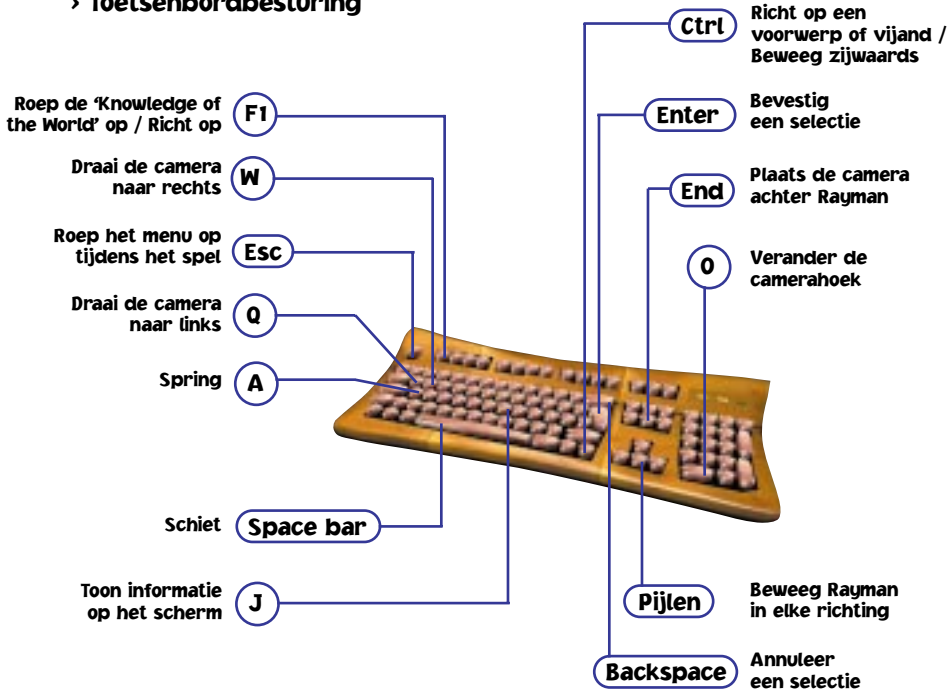
Je kunt altijd op **ESCAPE** drukken voor een compleet overzicht van alle door jou, vanaf het begin van het spel, verzamelde elementen.

SPELBESTURING

Je kunt Rayman 2 spelen met een gamepad of met een toetsenbord.

n.b.: de gamepad en het toetsenbord zijn standaard controllers die niet aangepast kunnen worden (als je met het toetsenbord speelt, heb je de keuze tussen besturing met de linker- of rechterhand).

> Toetsenbordbesturing



> Camera-opties

Als je alles wilt kunnen ontdekken en onderzoeken, is het belangrijk dat je de camera goed gebruikt. Oefen met de Q- en de W-knop het verplaatsen van de camera en het instellen van andere camerahoeken.

De Q- en de W-knop: met deze knoppen creëer je een panoramisch gezichtsveld links of rechts van Rayman.

De 0-knop: zie wat Rayman ziet. Verken Rayman's gezichtsveld met de pijltoetsen. Laat de knop weer los om terug te keren naar het vorige standpunt van de camera.





RAYMAN BESTUREN



◀ Gebruik de pijltoetsen om Rayman in een bepaalde richting te laten lopen. **LAAT RAYMAN LOPEN** door de SHIFT-toets in te drukken (7 op het numerieke toetsenbord ▶ voor linkshandigen).



◀ Gebruik de A-toets om te **SPRINGEN** (<8> voor linkshandigen).

Gebruik de pijltoetsen terwijl je **CONTROL**-toets ingedrukt houdt om Rayman zijwaarts te **LATEN LOPEN**. Dit is erg handig als je je vijanden in zicht wilt houden en tegelijkertijd hun schoten wilt ontwijken.



◀ Gebruik de pijltoetsen terwijl je **CONTROL**-toets ingedrukt houdt om Rayman **ZIJWAARTS** te laten lopen. Dit is erg handig als je je vijanden in zicht wilt houden en tegelijkertijd hun schoten wilt ontwijken. Beweeg de pijltoetsen in de richting waar je naartoe wilt. Gebruik de Z-toets om te duiken Z (9 voor linkshandigen) en om weer boven water te komen gebruik je de A-toets (8 voor linkshandigen).

Let op: we hebben erg ons best gedaan om Rayman totale bewegingsvrijheid te geven als hij aan het zwemmen is. Neem de tijd en oefen op de besturing, want deze vaardigheid kan goed van pas komen!

De **HELIKOPTER** is erg bruikbaar als je een heel precieze landing wilt maken, zoals bij een sprong of een val, gebruik hiervoor de A-toets (8 voor linkshandigen). Onthoud dat je de Helikopter alleen kunt activeren als Rayman al in de lucht is (druk dan nogmaals op de A-toets). Een kleine tip: gebruik Rayman's schaduw om zacht te landen.



◀ Als je de rand van een muur vast wilt **PAKKEN**, moet je springen terwijl je de pijltoetsen in de richting van de muur drukt. Rayman zal de rand van de muur dan automatisch vast pakken.



Om via **NETTEN** of met planten en spinnenwebben bedekte muren omhoog te klimmen, moet je springen terwijl je de pijltoetsen in de richting van de muur drukt. Rayman zal dan de muur, het net of het spinnenweb automatisch vast pakken. Je kunt hem vervolgens verplaatsen met de pijltoetsen. Je kunt loslaten door te springen en nogmaals de A-toets in te drukken (8 voor linkshandigen).



◀ Om **TUSSEN TWEE MUREN OMHOOG TE KLIMMEN**, moet je springen en tegelijkertijd A indrukken om je vast te houden. Herhaal deze twee handelingen totdat je boven bent.



KRACHTEN

Tijdens zijn avonturen ontvangt Rayman nieuwe krachten, waarmee hij een paar opzienbarende kunstjes uit kan voeren!



◀ Druk op de spatiebalk om te **SCHIETEN**.



Houd de spatiebalk (1-toets voor linkshandigen) ingedrukt om de kracht van het **SCHOT STEEDS STERKER TE LATEN WORDEN**. De energiebal in Rayman's hand wordt groter en groter. Laat de spatiebalk los als de gewenste kracht is bereikt.



◀ Schiet met de spatiebalk (1-toets voor linkshandigen) op de Paarse **LUMZ** om ze vast te **PAKKEN**. Als je zo'n energiebal hebt vastgepakt, kun je de pijltoetsen gebruiken om naar alle kanten te slingeren. Druk op de A-knop (8-toets voor linkshandigen) om de energiebal weer los te laten.

Om te **VLIEGEN** met behulp van de **HELIKOPTER**, > activeer je de Helikopter (zie pagina 13) en houd je de A-knop ingedrukt. Je kunt de Helikopter niet alleen gebruiken om veilig te landen, maar je kunt er ook in alle richtingen mee vliegen! Druk nogmaals op de A-knop om te stoppen met vliegen.

Tip: om stabiel te kunnen vliegen druk je de CTRL-toets in, hiermee kun je obstakels ontwijken.



RAYMAN

Rayman is een uniek personage van onbekende afkomst.

Geen geleerde of magiër kan je vertellen door welke speling van het lot of gril der goden Rayman opdook in de Glade of Dreams.

Al wat we van hem weten is dat de vissers van de Sea of Lums hem het eerste zagen. Na een bijzonder stormachtige nacht vonden ze hem vredig slapend in de schaduw van een palmboom. Bang geworden van dit vreemde wezen, riepen zij de hulp in van de bewoners van het bos, de lucht en het water. Voordat de zon zijn hoogste punt had bereikt kwam een menigte wezens, de een nog vreemder dan de ander, over het paarse zand van de duinen naar beneden geduikeld. Zij bekeken hem een lange tijd. "Wat voor soort mens kan hij zijn, hij heeft armen noch benen?", vroegen zij elkaar. Juist toen een van hen zich verwonderd afvroeg "Leeft hij wel?", strekte Rayman zich uit en gaapte luid.

Het duurde niet lang voordat Rayman de bewoners van de Glade of Dreams had overtuigd van zijn goede bedoelingen. Zijn energie en goede gevoel voor humor, zijn fantastische krachten en zijn liefde voor het leven en de natuur won zelfs het hart van het meest wantrouwige wezen. Toen hij triomfeerde over de slechte Mister Dark*, was de waarheid niet te ontkennen: Rayman was de dapperste van hen allen, de ideale held, de man voor wie vriendschap en plezier belangrijker zijn dan wat dan ook. De man voor wie de grootste overwinning wordt afgemeten aan de grootte van de feesten die er op volgen.

*** Zie het spel "Rayman"**





RAYMAN'S VRIENDEN

De bewoners van Rayman's wereld vallen zijn in twee categorieën in te delen: de Magische wezens (die gezegend zijn met fantastische krachten) en de gewone mensen....

› De Magische wezens

☼ Polokus

Hij is de geest van de wereld, de schepper van alles wat is en zal zijn... Zijn kracht is zo sterk dat zijn dromen werkelijkheid kunnen worden... Lang, lang geleden verliet hij zijn wereld en hij kan alleen terugkeren als de vier magische maskers (zie pagina 20) teruggebracht worden...



☼ Ly

Ly is een fee. Zoals alle feeën bezit zij geweldige krachten. Helaas is zij verzwakt door de explosie van het Oerhart. Als ze weer genoeg energie verzameld heeft, kan ze Zilveren Lumz creëren, die Rayman fantastische nieuwe krachten schenken.



☼ De Teensies

Een oud en wijs volk dat lang geleden de 'Hall of Doors' (zie pagina 10) heeft gebouwd, die magische ruimte die toegang biedt tot alle delen van de wereld. De Teensies zijn hoogbejaard en een tikkeltje afwezig. Ze zijn vergeten wie hun Koning is en voeren het grootste deel van de tijd acrobatische dansspasjes uit om de allerkleinsten verschrikkelijk jaloers te maken.



› De Mensen

☼ Globox

Hij is lief, misschien een klein beetje sullig, maar wel Rayman's beste vriend. Hij kan krachtige regenbuitjes creëren, waarmee je brandjes kunt blussen of planten kunt laten groeien. Samen met zijn vrouw Uglette heeft hij een enorm gezin gesticht: bij de laatste telling hadden ze meer dan 650 kinderen!



✧ *Clark*

Clark is een enorme spierbundel en vormt in zijn eentje al een leger. Met één gigantische klap kan hij een heel regiment piraten sterretjes laten zien. Hij heeft maar één zwak punt: zijn nogal gevoelige maag. Dit kan problemen veroorzaken in de hitte van de strijd, vooral als hij een robot naar binnen werkt die een beetje te roestig is...



✧ *Murfy*

Bijgenaamd "De vliegende encyclopedie" helpt Murfy Rayman door hem veel tips en advies te geven. Om een samenvatting van Murfy's belangrijkste adviezen te krijgen beweeg je Rayman naast een van de vele 'Stones of Thought' die je overal in de wereld tegenkomt (zie: pagina 20). Als je liever hebt dat Murfy persoonlijk uitgebreid advies komt geven, stop je bij een van de 'Stones of Thought' en hou je de F1-knop ingedrukt.



✧ *Carmen, de walvis*

Een indrukwekkend waterwezen dat de diepten van de oceaan onderzoekt en de luchtbellen blaast die het verschil tussen leven of dood kunnen betekenen voor de verdwaalde planten en dieren. Ze wordt soms achterna gezeten door piranha's met maagzuur, die erg dol zijn op haar luchtbellen...



✧ *Ssssam*

Deze jonge en energieke slang is de veerman van het Moeras der Ontwaking. Hij helpt de bewoners als ze al waterskiënd de overkant van het moeras willen bereiken...

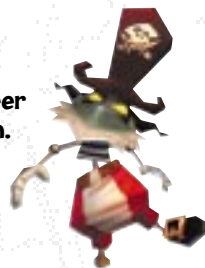




RAYMAN'S VIJANDEN

✧ *Admiraal Razorbeard*

De piratenleider. Iedereen kent hem, want hij is degene die meer dan honderd planeten aan gruzelementen heeft geschoten. Laat je niet misleiden door zijn zielige en sullige uiterlijk, want zijn kwaadaardigheid kent zijn weerga niet. Zijn droom? De wereld van Rayman bestormen en alle inwoners tot slaaf maken...



✧ *De volgelingen*

Dit is de invasiemacht, bestaand uit robo-piraten. Ze zijn totaal toegewijd aan Admiral Razorbeard en terroriseren de boel door iedereen die ze tegenkomen, gevangen te nemen. Er zijn verschillende soorten robots, elk met eigen sterke en zwakke punten. Jij moet er achter zien te komen wat die sterke en zwakke punten zijn...



✧ *De Wachter van de Nachtmerriegrot*

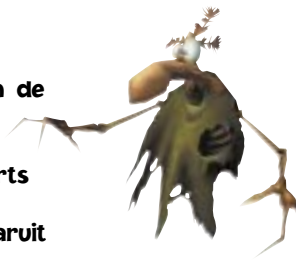
Een verschrikkelijk monster dat de ondergrondse grot bewaakt waar de wezens uit de nachtmerries van Polokus zijn opgesloten. Tot nu toe heeft nog niemand de Nachtmerriegrot durven betreden, zelfs niet ondanks het gerucht dat er nog een kostbare schat verborgen moet liggen...



✧ *De Zombiekippen*

Het is onmogelijk om bij te houden wat de komst van de piraten allemaal voor narigheid tot gevolg heeft gehad: de harmonie is verstoord en er zijn enorm veel piranha's, gigantische spinnen, rupsen enzovoorts bijgekomen...

Van schrik zijn de kippen dode eieren gaan leggen, waaruit de gruwelijke Zombiekippen te voorschijn kwamen...



VOORWERPEN

› Kooien

De piraten hebben veel inwoners opgesloten in deze kleine kooien die afgesloten zijn met vitale energie. Als je 10 kooien vernietigt, verbeter je de gezondheid van Rayman.



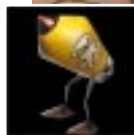
› Vaatjes

Deze vaatjes zijn gevuld met buskruit en exploderen al bij de minste trilling. De geavanceerde modellen kunnen zelfs vliegen...



› Granaten

Deze granaten zijn gebouwd door de piraten en ze zijn zo koppig als ezels. Je kunt deze dierlijke raketten alleen temperen met enorm veel geduld. De meeste granaten hebben poten, sommige kunnen zelfs vliegen.



› Pruimen

Dit rare fruit dient meerdere doelen. Je kunt het fruit richting je vijanden gooien of er bovenop klimmen en ze besturen door in de tegenovergestelde richting te schieten. Je kunt er zelfs op blijven drijven in lavastromen...



› Magische energiekogels

De Magische energiekogels vind je op voetstukken van dezelfde kleur: Je kunt er deuren van mysterieuze tempels mee openen...



› Steunstukken

Architectonisch zeker niet fraai, maar de piraten moeten ze wel gebruiken om hun bouwwerken te verstevigen. De houten steunstukken zijn erg breekbaar; de metalen steunstukken breken alleen bij een explosie.



› Schakelaars

De piraten hebben de hele omgeving volgepropt met schakelaars waarmee vreemde machines geactiveerd worden en verschillende deuren opengemaakt kunnen worden. Als je zo'n schakelaar wilt activeren moet je er op schieten.





MAGISCHE VOORWERPEN



› De 'Stones of Thought' (Gedachtestenen)

De 'Stones of Thought' zorgen voor een telepathische verbinding met Murfy. Als Rayman hulp of advies nodig heeft, moet hij naar een van de stenen lopen en Murfy verschijnt in zijn gedachten.



› Magische deuren

Je vindt deze deuren aan het begin en aan het einde van een wereld. Ga deze deuren door om terecht te komen in de 'Hall of Doors' (zie pagina 4).



› De Power Fist (Krachtvuist)

Als Rayman de 'Power Fist' heeft, zijn zijn slagen veel krachtiger. Let op: als Rayman sterft of geraakt wordt, verliest hij een deel van de kracht van zijn power fists. Gebeurt dit drie keer, dan brengen zijn slagen weer de normale schade toe.

› De vier maskers

Deze magische maskers werden verstopt in geheime en mysterieuze heiligdommen. Volgens de oude legendes kan degene die de vier maskers verzamelt de machtige Polokus wakker maken....



Let goed op, want er zijn veel geheime deuren en gangen die leiden naar onbekende werelden waar je fantastische schatten kunt vinden en misschien zelfs nog krachtiger kunt worden...

> De Lumz

De Lumz zijn zeer krachtige brokstukken energie. Elke kleur bevat een eigen speciale kracht...

• Gele Lumz

Dit zijn de 1000 brokstukken die vrijkwamen toen de piraten het Oerhart opbliezen. Als Rayman genoeg van deze Gele Lumz verzamelt, kan hij nieuwe werelden betreden. Deze Lumz bevatten ook belangrijke kennis. Hoe meer Rayman er verzamelt, hoe meer hij te weten komt over de geheimen van de wereld. Druk op een willekeurig moment in het spel op de F1-knop om de nieuwe informatie die verzameld werd door de Gele Lumz te lezen.

• Super Gele Lumz

Erg oude Lumz, herkenbaar aan hun grotere afmetingen en gulle glimlachen. Deze Lumz zijn vijf keer krachtiger dan de normale Gele Lumz.

• Rode Lumz

Deze Lumz zitten boordevol vitale energie, waarmee Rayman's gezondheid aangevuld kan worden.

• Paarse Lumz

Als je op deze Lumz schiet, kan Rayman zich er aan vastklampen en van de ene naar de andere slingeren. Zo kan hij grote gebieden doorkruisen zonder de grond te raken.

• Blauwe Lumz

Deze Lumz zijn gevuld met zuurstof. Als Rayman onder water is en zo'n Lumz pakt, wordt zijn luchtmeter weer aangevuld.

• Groene Lumz

Deze Lumz zijn heel speciaal. Zij onthouden hoe ver Rayman gevorderd is. Als Rayman sterft, verschijnt hij weer op de plek waar hij het laatst een Groene Lumz gepakt heeft.

• Zilveren Lumz

De Zilveren Lumz zijn door Feeën gemaakt. Zij geven Rayman nieuwe en verbazingwekkende krachten.





CREDITS

ORIGINEEL CONCEPT

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

PROJECT MANAGER

STEVE MCCALLA

ENGINE PROGRAMMEUR

OLIVIER ALBIEZ
FABIEEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO
met :
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

SPECIALE DANK AAN

N64 PROGRAMMING TEAM

FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMMAIN

HEEL SPECIALE DANK

AAN T-TROUBLE

PROGRAMMING TEAM

ARTISTIC DIRECTOR

MICHEL ANCEL

GRAPHICS

ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF
met :
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI
en :
SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

GRAFISCH ONDERZOEK

ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

SPEL ONTWERP

STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI
met :
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

INFO ONTWERP

SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR
met :
NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

ANIMATIE

JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LININGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

FILMBEELDEN STORYBOARD

PATRICK BODARD

ANIMATIE

DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET



INTEGRATIE

OLIVIER SOLEIL

SCENARIO & DIALOGEN

DAVID NEISS

BASED ON A STORY BY

MICHEL ANCEL

AMERICAN ADAPTATION

DAVID GASSMAN

GELUID ONTWERP

LAMBERT COMBES

ROMAIN HIS

GREGOIRE SPILLMANN

met :

OLIVIER BONNAFY

MUZIEK DOOR

ERIC CHEVALIER

GELUIDSEFFECTEN

TALK OVER

GELUID ENGINEERING

MARTIN DUTASTA

met :

LIONEL BOUHIK

DATA MANAGEMENT

MALIKA SAHLA

FRANCK SERVETTAZ

GUENAELE MENDROUX

met :

NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY

HANANE SBAI

met :

TARIK MLAHI

TEST

JONATHAN PEPIN

ALAIN GAGNON

RAPHAEL FRANCOEUR

ALAIN CHENIER

JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE

FREDERIC BLATTMANN

FREDERIC LAPORTE

PIERRE-YVES SAVARD

JONATHAN D'ANJOU

TOOLS

BERNARD LEFEBVRE

CORNELIU BABIUC

MIRCEA DUNKA

IONUT GROZEA

CRISTI PETRESCU

NICOLAE SUPARATU

MIHAELA TANCU

GEORGE BALTATANU

DAN DRAGAN

CATALIN DUMITRESCU

JOEL GREGOIRE

CHRISTOPHE MARTINAUD

CRISTI RIZEA

PASCAL RUIZ

PHILIPPE TOUILLAUD

ESTELLE PARENT

3D PLUG-INS

DANIEL RAVIART

3D ONDERZOEK

PHILIPPE VIMONT

MARKETING

LAURENCE BUISSON

AXELLE VERNY

HAND JOSE

WW STUDIOS

MANAGERS

DOMINIQUE BORDENAVE

CHRISTINE CHOSSON

CYRIL DEROUINEAU

ERIC HUYNH

DIDIER LORD

VINCENT PAQUET

ERIC TREMBLAY

LOCAL STUDIOS

MANAGERS

JEROME ANTONA

AHMED BOUKHELIFA

SYLVAIN BRUNET

SANDRINE MAIGRET

GILLES MONTEIL

SITES MANAGERS

ANNECY

DANIEL PALIX

MONTPELLIER

MICHEL ANCEL

MONTREAL

CHRISTOPHE DERENNES

MONTREUIL

CHRISTINE BURGESS

PRODUCTIE

GERARD GUILLEMOT

UITGEVER

YVES GUILLEMOT

ONTWIKKELING

MICHEL GUILLEMOT

SPECIALE DANK AAN

THE FORMER

MANAGEMENT TEAM

GREGOIRE GOBBI

NATHALIE PACCARD





THE NETHERLANDS

Ubi Soft Entertainment B.V.
Huizermaatweg 3A
1273 NA Huizen
Tel : 31 35 528 8800
Fax : 31 35 525 2872
Web site <http://www.ubisoft.nl/>
e-mail : techsupp@ubisoft.nl

www.Rayman2.com

